

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бим, И. Л. Методологические проблемы обучения предметам языкового цикла / И. Л. Бим // Советская педагогика. – 1989. – № 3. – С.73–76.

**О. А. МАРТЫНЮК**

Беларусь, Брест, БрГУ имени А. С. Пушкина

**КРЕОЛИЗОВАННЫЙ ТЕКСТ ЖАНРА КОМИКС  
КАК ИНСТРУМЕНТ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ  
ИГРЫ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

Формирование коммуникативной компетенции у обучающихся, их развитие как субъектов межкультурной коммуникации требует в рамках образовательного процесса внедрения интерактивных методов обучения, в частности проведения ролевых игр, или симуляций [1, с. 96]. Именно ролевые игры позволяют обучающимся не только развить умения коллективных форм общения на иностранном языке, улучшить навыки аудирования в обстановке, максимально приближенной к реальной ситуации общения, но и стимулирует их к изучению языка, «включаться» в ситуацию, переживать ее и сопереживать собеседнику [2, с. 8].

Вместе с тем нельзя отрицать также и некоторые ограничения, которые могут препятствовать применению ролевой игры в образовательном процессе, в том числе, сложность ее организации, а также недостаточная мотивированность и активность ее участников, часто являющиеся результатом того, что обучающиеся мало осведомлены с ситуацией либо предметом общения, либо владеют иностранным языком на разных уровнях, что ведет к неуверенности в процессе коммуникации. В этом случае рациональным представляется применять сюжетно-ролевые игры на основе текста, представляющего собой своеобразную опору для обучающегося. Традиционным в этом случае является использование вербального художественного текста, часто в диалогической форме, содержащего единицы из конкретных областей лексики, однако данный подход имеет некоторые ограничения, преодолеть которые позволяет применение в качестве инструмента организации сюжетно-ролевой игры креолизованного текста в жанре комикс, представляющего собой «особую организацию изображений и слов для выражения какой-либо идеи или повествования» [3, с. 5].

В первую очередь креолизованный текст как средство обучения иностранному языку способствует реализации общедидактического принципа наглядности, являясь привычным для обучающихся инструментом трансляции предметно-чувственных образов, представляется средством создания

смысловой опоры при понимании и порождении иноязычной речи. Кроме того интерес к расшифровке закодированного во взаимодействии вербального и визуального в комиксе стимулирует произвольное внимание, мотивирует обучающегося активизировать свою интеллектуальную деятельность в процессе изучения лексических образцов языка, содержащихся в тексте в качестве вербальной опоры, стимулирующей развитие умений выбора адекватных способов решения коммуникативно-речевых задач. Диалогический характер креолизованных текстов и отнесенность лексических единиц к самым различным сферам жизни и человеческой деятельности позволяет на их материале развивать умения ведения общения в различных организационных формах, а также соотнесения языковых средств с нормами речевого поведения в различных коммуникативных ситуациях. При этом особенно важен визуальный компонент, а именно выражения лиц персонажей, их жесты, фон, позволяющие не только интерпретировать ситуацию, эмоции героев и особенности их межличностных отношений, но и стать опорой в овладении навыками выражения собственных эмоций и чувств на иностранном языке с использованием различных интонационных паттернов, мимики и жестов, присущих иноязычной культуре.

Так, имитируя поведение персонажей фрагмента комикса, изображающего ссору, обучающийся в процессе ролевой игры практикует выражения собственной неудовлетворенности, удивления, извинения, развивает умения разрешения конфликтов на иностранном языке. Комикс, при этом, являясь популярным жанром массовой культуры, предлагает изображение широкого разнообразия бытовых ситуаций, что позволяет прибегнуть к его применению при изучении любого материала. Этот же фактор определяет высокую насыщенность комикса лингвострановедческой информацией о нормах поведения, обычаях и традициях страны изучаемого языка, что ориентирует обучающихся на ценности, понятия, концепты, образы «другой» общности, способствуя тем самым формированию страноведческой компетенции и развитию личностных качеств и аксиологических ценностей.

Необходимо также отметить потенциал комикса как средства «перехода» от сюжетно-ролевой к более сложной свободной ролевой игре, способствующей спонтанному ходу разговора, а следовательно, и овладению навыками спонтанного общения, предоставляющей большую свободу творчества и самовыражения [4, с. 151]. Комикс, предоставляющий готовую структуру коммуникативного акта и наполненный визуальными подсказками, позволяет педагогу выступить в роли исключительно фасилитатора, давая обучающимся возможность самостоятельно распределять роли, активно взаимодействовать друг с другом и практиковать языковые навыки и умения в наиболее естественной и непринужденной обстановке.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ролевые игры как фактор формирования общекультурных и профессиональных компетенций / В. В. Бедрина, Е. И. Петрова, Е. Ю. Тарасова, Н. А. Смирнова // Электронный научно-методический журнал Омского государственного аграрного университета. – 2015. – № 2 (2). – С. 94–102. – URL: <http://e-journal.omgau.ru/index.php/2015-god/2/19-statya-2015-2/140-00029> (дата обращения: 13.12.2024).
2. Ахмедова, Г. М. Эффективность использования ролевых и деловых игр на уроках иностранного языка / Г. М. Ахмедова // Молодой ученый. – 2016. – № 10.2. – С. 6–8. – URL: <https://moluch.ru/archive/114/30226/> (дата обращения: 22.06.2024).
3. Eisner, W. Comics & Sequential Art / W. Eisner. – Tamarac, Florida : Poorhouse Press, 1985. – 164 p.
4. Kaplan, M. A. Learning to converse in a foreign language: the Reception Game / M. A. Kaplan // Simulation and Gaming. – 1997. – № 28. – P. 149–163.

**С. В. МІЛАЧ**

Беларусь, Брэст, БрДУ імя А. С. Пушкіна

**ВЫКАРЫСТААННЕ ЧЭЛЕНДЖАЎ У АДУКАЦЫЙНЫМ ПРАЦЭСЕ**

Чэлендж (англ. Challenge) – папулярны трэнд, які з’явіўся ў нашым жыцці разам з сацыяльнымі сеткамі. Як і сацыяльныя сеткі, чэленджы сталі спосабам самавыяўлення чалавека, магчымасцю паспаборнічаць з сябрамі, атрымаць новыя ўражанні і навыкі.

Слова *Challenge* з англійскай мовы звычайна перакладаецца як ‘выпрабаванне’ або ‘выклік’ у кантэксце словазлучэння ‘кінець выклік’. Таксама выкарыстоўваецца ў значэнні ‘спаборніцтва’ і/або ‘спрэчка’, а часам – ‘складаная перашкода’ або ‘заданне, якое патрабуе выканання’. Адпаведна, паняцце “чэлендж” трактуецца як выклік, які прадугледжвае адмысловы сцэнар зваротнага дзеяння, калі арганізатар чэленджа здзяйсняе дзеянне/дзеянні і кідае выклік іншым, прапаноўваючы паўтарыць свае дзеянні. Такім чынам, ён як бы кажа рэальнаму ці ўяўнаму суперніку: “Хэй, а табе слаба?”, што падахвочвае яго да асаблівай мабілізацыі сіл для атрымання вынікаў, якія значна перавышаюць адпаведныя паказчыкі супернікаў [1]. Чэленджы вельмі разнастайныя па формах і зместу – ад фізічных выпрабаванняў і танцавальных відэа да кулінарных эксперыментаў і творчых заданняў. Гэта могуць быць як бязмэтныя “эстафеты” выклікаў, так і абдуманая пазітыўная з праявай грамадзянскай актыўнасці, дабрачыннасцю, творчасцю і крэатыўнасцю. У сацыяльных сетках чэленджы часцей за ўсё праводзяць у фота- і відэафармаце.

Задачы, якія вырашаюць чэленджы, залежаць ад пэўных мэт арганізатара. Так, шматлікія арганізатары запускаюць чэленджы проста